

**MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI ALAT  
PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI RAODHATUL ATHFAL PATTIRO  
KECAMATAN BANGKALA BARAT KABUPATEN JENEPONTO**



**Skripsi**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan Islam  
(S.Pd.I) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Pada  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar

**Oleh :**

**NURLIAH**  
**NIM. 20800111125**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR  
TAHUN 2015**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum

Makassar,     Maret 2015

Penyusun,

**Nurliah**  
**NIM. 20800111125**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Pembimbing penulisan skripsi saudara Nurliah, NIM. **20800111125** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, setelah dengan saksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul; ***Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Pattiro Kec. Bangkala Barat Kab. Jeneponto***, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang ***munaqasyah***.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, Maret 2015

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. H. Moh. Natsir Mahmud, MA**

**Dr. M. Yusuf.T, M.Agi**

## KATA PENGANTAR

الحمد لله الذي علم الانسان ما لم يعلم , والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين وعلى آله واصحابه اجمعين, اما بعد

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadiran ilahi Rabbi, karena hidayat dan taufik- Nya, skripsi ini dapat diselesaikan, sekalipun dalam bentuk sederhana.

Salawat dan taslim penulis peruntukkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw yang menuntun manusia ke jalan yang diridhai Allah swt.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penulisan skripsi ini, banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa material maupun moril, sebab itu sepantasnya penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada :

1. Prof. Dr. H. A. Qadir Gassing HT, M.S, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar beserta para Wakil Rektor Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
2. Dr. H. Salehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar beserta para Wakil Dekan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan keguruan yang dipimpinnya.
3. Dr.H. Muh. Sain Hanafy, M.Pd Selaku Ketua Pengelola Program Kualifikasi Peningkatan Kompetensi Guru Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar yang telah

memberikan bimbingan dan pelayanan kepada penulis sejak menjadi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sampai pada penyelesaian studi.

4. Prof.Dr.H. Moh. Natsir Mahmud, MA dan Dr. M.Yususf. T, M.Ag selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk penyempurnaan skripsi ini.
5. ST. Jusiang selaku kepala RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto yang telah memberikan izin penulis mengadakan penelitian pada siswa-siswa di Madrasah yang dipimpinnya.
6. Para dosen UIN Alauddin, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin beserta teman-teman mahasiswa UIN Alauddin yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan bantuan baik moril maupun materil.
7. Tak lupa pula penulis sampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua beserta saudara-saudara tercinta yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan do'a restu sehingga kami dapat menyelesaikan pendidikan tepat waktu.
8. Terima kasih yang tulus penulis persembahkan kepada suami dan anak-anak tercinta yang setia mendampingi dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan.

Semua bantuan tersebut di atas, penulis tak dapat membalasnya, selain menyerahkan sepenuhnya kepada Allah swt, diiringi doa semoga amal baik mereka diterima oleh Allah swt dengan pahala yang berlipat ganda.

Akhirnya penulis memohon taufik dan hidayah kepada Allah swt, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembangunan, agama, bangsa dan negara.

*m n yā rabb l- ' lam n.*

Makassar,    Maret 2015

**Nurliah**  
**NIM. 20800111156**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1-5
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5-28
A. Konsep Keaktifan Belajar .....	5
1. Pengertian Keaktifan Belajar .....	5
2. Jenis-Jenis Keaktifan dalam Belajar .....	6
3. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar.....	7
B. Aktivitas Belajar.....	8
1. Pengertian Aktivitas Belajar .....	8
2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar .....	10
3. Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar .....	11
C. Tinjauan tentang Alat Permainan Edukatif (APE) .....	11
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	11

2. Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	15
3. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif .....	16
4. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif .....	19
D. Kerangka Pikir .....	25
E. Hipotesis Tindakan .....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	29-36
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	29
C. Faktor yang diselidiki .....	29
D. Prosedur Penelitian.....	30
E. Instrumen penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Analisis Data .....	35
H. Indikator Keberhasilan .....	36
I. Jadwal Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37-50
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN .....	51-52
A. Kesimpulan .....	51
B. Implikasi Penelitian .....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	55



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jadwal Penelitian.....	36
Tabel 2. Hasil Observasi Sikap Peserta didik Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus I.....	40
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kehadiran Peserta didik pada Siklus I.....	41
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal bertanya atau menjawab pertanyaan Pada siklus I .....	41
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal mengerjakan tugas Pada siklus I .....	42
Tabel 6. Hasil Observasi Sikap Peserta didik Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus II .....	44
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kehadiran Peserta didik pada Siklus II.....	45
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal bertanya atau menjawab pertanyaan Pada siklus II .....	45
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal mengerjakan tugas Pada siklus II .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar Bagan Kerangka Pikir .....	27
2. Gambar Model Rancangan Penelitian .....	31
3. Diagram Batang Siklus I dan Siklus II .....	47

## ABSTRAK

**Nama : Nurliah.**  
**Nim : 20800111125**  
**Judul : Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Pattiro Kec. Bangkala Barat Kab. Jeneponto.**

---

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan selama dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui alat permainan edukatif kelompok A RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto dengan menggunakan lembar observasi pada akhir siklus I dan akhir siklus II serta data hasil observasi dan keaktifan siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan tes analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan dua kali tes, keaktifan belajar peserta didik pada siklus I yaitu adalah kehadiran mencapai hasil peserta didik tidak rajin 26,67 % dan peserta didik rajin 73,33%, komponen keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan mencapai hasil peserta didik tidak aktif 53,33% dan peserta didik aktif 46,67%, dan komponen keaktifan mengerjakan tugas mencapai hasil peserta didik tidak aktif 53,33 % dan peserta didik aktif 46,67%. Pada siklus II kehadiran mencapai hasil peserta didik tidak rajin 6,67% dan peserta didik rajin 93,33%, komponen keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan mencapai hasil peserta didik tidak aktif 26,67% dan peserta didik aktif 73,33%, dan komponen keaktifan mengerjakan tugas mencapai hasil peserta didik tidak aktif 13,33% dan peserta didik aktif 86,67%.

Kesimpulan Penelitian ini yaitu Penggunaan alat permainan edukatif (APE) dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik terlihat pada komponen/indikator kehadiran terjadi peningkatan sebesar 20 %, komponen keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan terjadi peningkatan sebesar 26,66%, komponen keaktifan mengerjakan tugas terjadi peningkatan sebesar 40%.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik.. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba.

Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Dan alat permainan yang mendidik inilah yang kita sebut dengan alat permainan edukatif (APE).

Dunia pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak adalah Taman Kanak-Kanak yang disingkat menjadi TK Atau Raudhatul Athfal yang disingkat RA. Sebagai sebuah taman tentu saja TK/RA merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain kanak-kanak yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksanannya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas

Secara umum banyak para penyelenggara pendidikan TK/RA dan guru TK/RA yang berpendapat bahwa memperoleh Alat Pendidikan Edukatif dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis. Namun jika para guru mau berkreasi dan berinovasi untuk menciptakan Alat Pendidikan Edukatif dari barang-barang bekas maka tentu saja akan lebih ekonomis lagi.

Banyak mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam. Tentunya hal ini akan banyak membuat orang tua bingung. Banyak mainan yang dibuat oleh pabrik yang sebetulnya kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik. Jadi mahal dan murah nya alat mainan bukanlah merupakan indikator. Anak akan dapat bermain dengan manfaat yang besar apabila orang tua dapat mengetahui sisi kegunaannya mainan tersebut.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang ada bahwa Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif tidak mesti alat permainan yang mahal maka penulis berupaya mencoba mengembangkan dan membuat sebuah APE. Sebelum membuatnya tentu saja penulis harus mengetahui tentang pengertian, fungsi dan prosedur pembuatan APE untuk menjadi salah satu sumber belajar di TK/RA.

Penulis akan mencoba mengembangkan Alat permainan Edukatif (APE) yang dibuat oleh para guru TK/RA, yang diharapkan dapat menjadi alat peraga yang menarik minat anak, mendorong aktifitas, mengembangkan kreativitas dan membantu anak untuk lebih memahami materi kegiatan yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai dan semua

aspek pengembangan yang direncanakan dapat terlaksana karena anak merasa senang, nyaman, dan aman.

Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktifitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung pemanfaatan alat peraga edukatif di RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat kabupaten Jeneponto sebagai salah satu cara meningkatkan keaktifan belajar anak dan memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat kabupaten Jeneponto. Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul: “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif ( APE) di RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat kabupaten Jeneponto”

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :  
Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui Alat permainan edukatif (APE) di RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat kabupaten Jeneponto?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “ Untuk Meningkatkan keaktifan Belajar peserta didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat kabupaten Jeneponto.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak khususnya guru TK/RA, Program pendidikan guru pendidikan anak usia dini (PGPAUD), bagi peneliti selanjutnya, dan umumnya bagi orang tua didik dan semua pihak yang memerlukan sehingga dapat memberikan nilai positif untuk meningkatkan kualitas Pendidikan yang baik. Lebih spesifik manfaat yang diharapkan tersebut diantaranya :

1. Bagi guru TK/RA, hasil penelitian ini dapat membuka cakrawala dunia anak dan menambah pengetahuan dan wawasan sehingga termotivasi untuk menjadi guru yang inisiator
2. Bagi peneliti sendiri, dapat membantu guru dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran khususnya mengatasi kurangnya keaktifan belajar anak di RA.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil penelitian mengenai peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) di RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto yang terdiri atas dua siklus dan masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Tiap siklus dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif merupakan data sikap peserta didik yang diperoleh melalui lembar observasi. Data kuantitatif merupakan data yang diteliti dengan menggunakan analisis statistik diskriptif. Analisis diskriptif kuantitatif dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai keaktifan belajar peserta didik RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto dengan menggunakan metode Alat Permainan Edukatif (APE). Keaktifan yang dimaksudkan dalam pengamatan ini terdiri dari 3 yaitu kehadiran, keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dan keaktifan mengerjakan tugas.

Adapun untuk keperluan analisis diskriptif yang digunakan dalam indikator kehadiran digunakan kategori apabila

- < 2 kali hadir dikategorikan tidak rajin
- >2 kali hadir dikategorikan rajin.



Demikian Pula untuk keperluan analisis deskriptif yang digunakan dalam indikator keaktifan merespon pertanyaan dan mengerjakan tugas digunakan kategori apabila :

- < 2 kali berbicara dan mengerjakan tugas berarti dikategorikan tidak aktif
- >2 kali berbicara dan mengerjakan tugas dikategorikan aktif.

### **1. Kegiatan Hasil Siklus I**

#### **a. Tahap perencanaan**

Adapun tahap perencanaan siklus I adalah:

- 1) Menelaah kurikulum RA kelompok A untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 3 kali pertemuan
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan. Dalam pembuatan RKH ini akan dibuatkan soal-soal yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai tugas harian.
- 3) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

- 1) Mengidentifikasi kesiapan peserta didik untuk mengikuti pelajaran dan memberikan materi prasyarat yang berhubungan dengan materi ajar yang akan disajikan.
- 2) Membahas materi pelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang.

- 3) Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan
- 4) Memberikan tugas-tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan sesuai dengan materi yang telah diajarkan

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Adapun tahap observasi dan evaluasi dari kegiatan siklus I yaitu:

- 1) Mengamati kehadiran peserta didik dengan membuat absensi.
- 2) Mengamati keaktifan belajar peserta didik yang terdiri atas keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dan keaktifan mengerjakan tugas dengan menggunakan lembar observasi.

Adapun hasil observasi aktivitas dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2:** Tabel Observasi Sikap Peserta didik Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus I

No	Komponen yang diamati	S	Pertemuan Ke-				Rata – Rata	Persentase (%)
			I	II	III	IV		
1	Jumlah peserta didik yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	I K L U S  I	10	10	13	14	11	73,33
2	Peserta didik yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE)		8	6	6	8	7	46,67
3	Peserta didik yang aktif mengerjakan tugas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE)		7	6	8	7	7	46,67

Sesuai dengan lembar observasi di atas, gambaran kehadiran peserta didik, keaktifan bertanya atau menjawab, dan keaktifan mengerjakan tugas dapat dilihat pada tabel-tabel frekuensi di bawah ini:

a. Kehadiran Peserta didik

Gambaran kehadiran peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3:** Distribusi Frekuensi Kehadiran Peserta didik pada Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Tidak Rajin	4	26,67
2	Rajin	11	73,33
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

b. Keaktifan Bertanya atau menjawab pertanyaan

Keaktifan bertanya/menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4 :** Distribusi Frekuensi Peserta didik dalam Hal Keaktifan Bertanya atau menjawab pertanyaan pada Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Tidak Aktif	8	53,33
2	Aktif	7	46,67
<b>JUMLAH</b>		<b>17</b>	<b>100</b>

c. Keaktifan Mengerjakan tugas

Gambaran keaktifan peserta didik mengerjakan tugas selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 5:** Distribusi frekuensi keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas pada siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Tidak Aktif	8	53,33
2	Aktif	7	46,67
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

## 2. Tahap Refleksi

Melihat komponen observasi pada siklus I di atas, menunjukkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran masih pada tingkat kategori kurang aktif/kurang rajin, baik dari segi kehadiran, keaktifan bertanya/menjawab, dan keaktifan mengerjakan tugas sehingga masih perlu dilanjutkan pada siklus II.

## 2. Kegiatan Hasil Siklus II

### a) Tahap Perencanaan

- 1) Menelaah kurikulum RA kelompok A untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 4 kali pertemuan
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan. Dalam pembuatan RKH ini akan dibuatkan soal-soal yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai tugas harian.
- 3) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.

a. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- 1) Mengidentifikasi kesiapan peserta didik untuk mengikuti pelajaran dan memberikan materi prasyarat yang berhubungan dengan materi ajar yang akan disajikan.
- 2) Membahas materi pelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang.
- 3) Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan
- 4) Memberikan tugas-tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan sesuai dengan materi yang telah diajarkan

b. Tahap Observasi dan Evaluasi

Adapun tahap observasi dan evaluasi dari kegiatan siklus I yaitu:

- 1) Mengamati kehadiran peserta didik dengan membuat absensi.
- 2) Mengamati keaktifan belajar peserta didik yang terdiri atas keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dan keaktifan mengerjakan tugas dengan menggunakan lembar observasi.

Adapun hasil observasi aktivitas dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 6:** Tabel Observasi Sikap Peserta didik Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Siklus II

No	Komponen yang diamati	S	Pertemuan Ke-				Rata – Rata	Persentase (%)
			I	II	III	IV		
1	Jumlah peserta didik yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	I	13	14	14	15	14	93,33
2	Peserta didik yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE)	K L U	12	11	12	13	11	73,33
3	Peserta didik yang aktif mengerjakan tugas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE)	S I	13	12	13	14	13	86,67

Sesuai dengan lembar observasi di atas, gambaran kehadiran peserta didik, keaktifan bertanya/menjawab, dan keaktifan mengerjakan tugas dapat dilihat pada tabel-tabel frekuensi di bawah ini:

a. Kehadiran Peserta didik

Gambaran kehadiran peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 7:** Distribusi Frekuensi Kehadiran Peserta didik pada Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Tidak Rajin	1	6,67
2	Rajin	14	93,33
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

## b. Keaktifan Bertanya

Gambaran keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 8.** Distribusi Frekuensi Peserta didik Dalam Hal Keaktifan Bertanya atau menjawab pertanyaan pada Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Tidak Aktif	4	26,67
2	Aktif	11	73,33
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

## c. Keaktifan mengerjakan tugas

Gambaran keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) dalam hal keaktifan mengerjakan tugas dapat dilihat pada tabel berikut :



**Tabel 9.** Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik Dalam Hal mengerjakan tugas pada Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
1	Tidak Aktif	2	13,33
2	Aktif	13	86,67
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

#### 4 Tahap Refleksi

Melihat komponen observasi pada siklus II di atas, menunjukkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) mencapai tingkat kategori aktif/rajin, baik dari segi kehadiran, keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dan keaktifan mengerjakan tugas sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

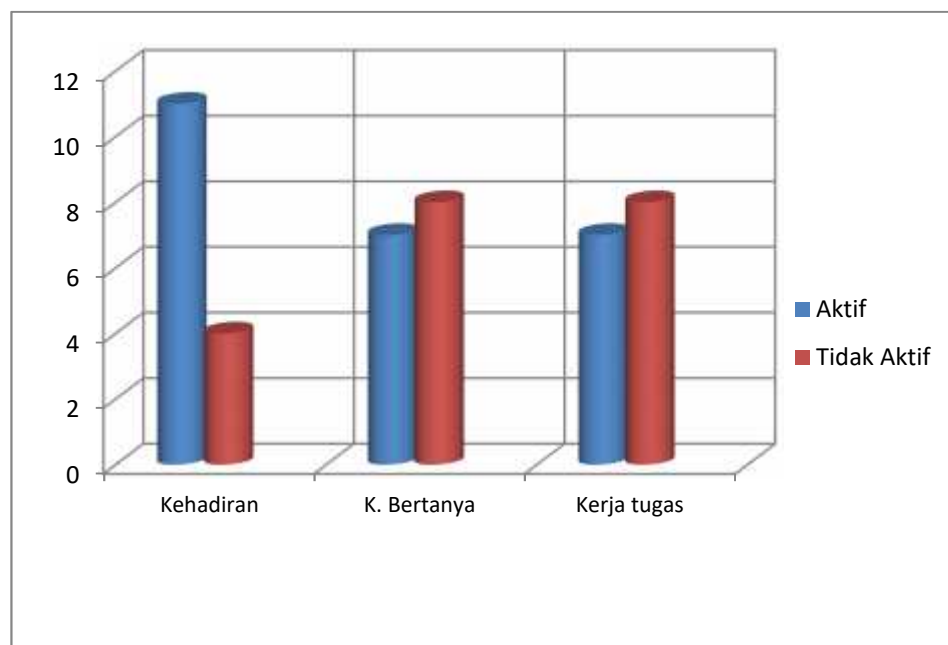
#### **B. Pembahasan**

Melalui pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada saat berlangsungnya tindakan, setelah siklus I dan siklus II ini berakhir maka terlihat gambaran peningkatan jumlah peserta didik yang ingin mendapat kesempatan untuk mengajukan pertanyaan menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas. Selain itu, jumlah peserta didik

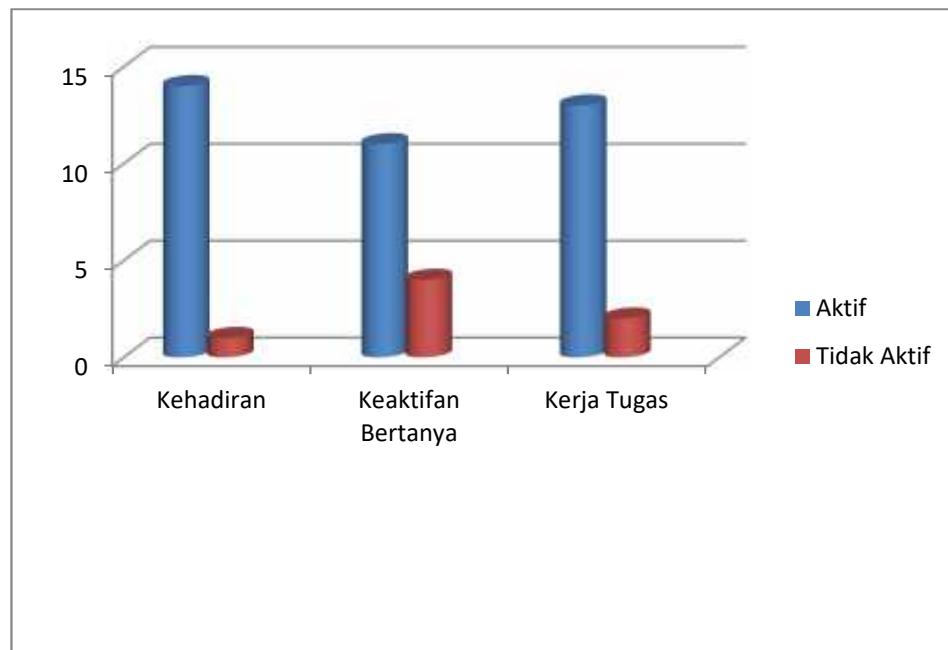
yang memiliki keaktifan belajar peserta didik yang tergolong lebih dari cukup juga makin meningkat.

Keberhasilan penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus dengan tahap kegiatan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi, diperoleh hasil yang menunjukkan keaktifan belajar peserta didik secara kuantitatif menunjukkan terjadi peningkatan yang dapat dilihat pada grafik di bawah ini dari siklus I ke siklus II.

***Diagram Batang Siklus I***



***Diagram Batang Siklus II***



Hasil observasi dan pemantauan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini selama dua siklus dengan tahap kegiatan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa aktifitas belajar peserta didik secara kuantitatif menunjukkan terjadi peningkatan yang dapat dilihat dari grafik di atas pada siklus I ke siklus II.

Pada siklus I dengan komponen yang diobservasi adalah kehadiran mencapai hasil peserta didik tidak rajin 26,67 % dan peserta didik rajin 73,33%, komponen keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan mencapai hasil peserta didik tidak aktif 53,33% dan peserta didik aktif 46,67%, dan komponen keaktifan mengerjakan tugas mencapai hasil peserta didik tidak aktif 53,33 % dan peserta didik aktif 46,67% .

Pada siklus II dengan komponen yang diobservasi adalah kehadiran mencapai hasil peserta didik tidak rajin 6,67% dan peserta didik rajin 93,33%, komponen keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan mencapai hasil peserta didik tidak aktif 26,67% dan peserta didik aktif 73,33%, dan komponen keaktifan mengerjakan tugas mencapai hasil peserta didik tidak aktif 13,33% dan peserta didik aktif 86,67%.

Berdasarkan uraian pada siklus I dan siklus II di atas diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelompok A RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto, terlihat pada komponen/indikator kehadiran pada siklus I mencapai hasil peserta didik tidak rajin 26,67% dan peserta didik rajin 73,33% sedangkan pada siklus II mencapai hasil peserta didik tidak rajin 6,67% dan peserta didik rajin 93,33% ini berarti terjadi peningkatan kehadiran peserta didik dalam belajar sebesar 20%, komponen keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan pada siklus I mencapai hasil peserta didik tidak aktif 53,33% dan peserta didik aktif 46,67% sementara pada siklus II mencapai hasil peserta didik tidak aktif 26,67% dan peserta didik aktif 73,33% berarti terjadi peningkatan keaktifan sebesar 26,66%, komponen keaktifan mengerjakan tugas pada siklus I mencapai hasil peserta didik tidak aktif 53,33% dan peserta didik aktif 46,67%, sementara pada siklus II mencapai peserta didik tidak aktif 13,33% dan peserta didik aktif 86,67% berarti terjadi peningkatan keaktifan sebesar 40%

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di kelas, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) dilaksanakan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II merupakan hasil dari penggunaan alat permainan edukatif.

Dari pengamatan dapat diketahui secara langsung bahwa dengan metode tersebut suasana kelas menjadi hidup. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang ikut aktif untuk berpartisipasi dalam mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, hal ini disebabkan karena karakter anak usia dini masih sifatnya bermain dalam belajar sehingga dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik terlihat pada komponen/indikator kehadiran terjadi peningkatan sebesar 20 %, komponen keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan terjadi peningkatan sebesar 26,66%, komponen keaktifan mengerjakan tugas terjadi peningkatan sebesar 40%.

#### **B. Saran**

Telah terbukti penggunaan alat permainan edukatif (APE) meningkatkan keaktifan belajar peserta didik RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto, maka kami sarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menggunakan alat permainan edukatif (APE) sebagai suatu alternatif dalam proses pembelajaran di TK /RA untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
2. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan peserta didik maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan

dalam proses pembelajaran di kelompok lain pada RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, dkk, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Malang: AR-Rusmedia, 2007
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. (Jakarta : Depdiknas, 2003.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. (Jakarta : Depdiknas, 2003.
- Ibrahim, Muslimin., dkk. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press Unesa, 2005.
- Ismail, Andang . *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2007.
- Lawalata. MP, *Psikologi Pendidikan* ( Ujung Pandang : FIP IKIP, 1970
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995.
- Muslich Masnur. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Nasution .S *Psikologi Pendidikan* (Bandung : Rosda Karya offset, 1997
- Sanjaya Wina. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Kencana, 2005.
- Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* ( Cet. XI; Jakarta : Raja Grafindo Perasada, 2004.
- Slameto *Belajar dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soetoe, *Psikologi Pendidikan* ( Cet . I; Jakarta : Dep. Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1973
- Sudijono. Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2003
- Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta : Depdiknas, 1995
- Wasty Soemanto. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 1998.
- Winarno Surachmad. *Pengantar Interaksi Mengajar Belajar*, Bandung: Tarsito, 1994.



Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Keaktifan Belajar**

##### **1. Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan adalah kegiatan atau segala aktivitas yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik . Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional . Keaktifan yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut keaktifan peserta didik, dimana peserta didik adalah

subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan peserta didik pada saat proses belajar mengajar.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala :

- a. pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik;
- b. Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar;
- c. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar);
- d. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep; dan
- e. Melakukan pengukuran secara kontinu/terus-menerus dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan/skill.

## **2. Jenis-Jenis Keaktifan dalam Belajar**

Adapun jenis-jenis kegiatan dalam belajar antara lain ialah:

- a. Kegiatan-kegiatan visual yaitu, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran atau tanggapan, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis dan menggambar misalnya, membuat grafik diagram, peta, dan pola, menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar sangat diperlukan dalam kegiatan belajar di kelas. Keaktifan belajar yang kurang menjadikan pembelajaran yang ada di kelas menjadi tidak menarik. Peserta didik sebagai subjek didik dalam pembelajaran harus diberikan dalam pelaksanaan kegiatan sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Adapun faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran , yaitu :

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- c. Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- g. Memberi umpan balik (feed back)
- h. Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

## **B. Aktivitas Belajar**

### **1. Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas.<sup>1</sup>

Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar.<sup>2</sup>

Aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan – kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas – tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan peserta didik lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka Cipta), h.5

<sup>2</sup> Soetoe, *Psikologi Pendidikan* ( Cet . I; Jakarta : Dep. Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1973) h. 18.

itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.<sup>3</sup> Aktivitas yang timbul dari peserta didik akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada peserta didik sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.<sup>4</sup>

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya (dalam Syah), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”.<sup>5</sup>

Keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik

---

<sup>3</sup> Baharuddin, dkk, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Malang: AR-Rusmedia, 2007), h.105

<sup>4</sup> Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya*, ( Cet.VI; Jakarta : Rineka Cipta, 2003), h. 7

<sup>5</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Cet. VI: Bandung Remaja Rosda Karya, 1999), h. 90

dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau peserta didik lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

## 2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Berdasarkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip diatas, diharapkan kepada guru untuk dapat mengembangkan aktivitas peserta didik. Menurut Zulfikri (dalam jenis-jenis aktivitas yang dimaksud dapat digolongkan menjadi:

- a. Visual Activities, yaitu segala kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas peserta didik dalam melihat, mengamati, dan memperhatikan.
- b. Oral Activities, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam mengucapkan, melafazkan, dan berfikir.
- c. Listening Activities, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran.
- d. Motor Activities, yakni segala keterampilan jasmani peserta didik untuk mengekspresikan bakat yang dimilikinya.<sup>6</sup> Terkadang bakat yang dimiliki oleh peserta didik dapat dilombakan baik dalam lingkungan sekolah maupun lingkup nasional dan internasional.

---

<sup>6</sup> Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Bandung, Rosda karya): h.80



### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

#### a. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar).

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

#### b. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif.<sup>7</sup> Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar peserta didik. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

### C. Tinjauan tentang Alat Permainan Edukatif (APE)

#### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Mayke Sugianto. T dalam Badru Zaman, dkk alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>8</sup> Sementara Badru Zaman menyatakan bahwa APE untuk

---

<sup>7</sup> Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta), h.106

<sup>8</sup>Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005).h. 36

anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK<sup>9</sup>.

Sedangkan Adams dalam Sudono berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.<sup>10</sup> Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif ( pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup>Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005).h.37

<sup>10</sup>Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta : Depdiknas, 1995), h.27

<sup>11</sup>Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. (Jakarta : Depdiknas, 2003)

Menurut Badru Zaman, dkk alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia TK.
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.<sup>12</sup>

Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi :

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.

---

<sup>12</sup>Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005).h.40

6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.<sup>13</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi).

Prinsip-prinsip APE merupakan prinsip produktifitas, kreatifitas, aktifitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. Dari sudut pandang materinya, APE harus mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek bahasa, motorik dan ketrampilan. Melalui alat yang digunakan sebagai sarana bermain, sehingga anak diharapkan mampu mengembangkan fungsi intelegensinya, emosi dan spiritual sehingga muncul kecerdasan yang melejit.

Alat permainan yang baik diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat mendorong anak bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, multi fungsi, menarik, berukuran besar dan awet, tidak membahayakan, disesuaikan dengan kebutuhan, desain mudah dan sederhana, serta bahan-bahan yang digunakan murah dan mudah diperoleh.

---

<sup>13</sup>Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005).h.43

Pembuatan APE yang baik mampu mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kebagusannya, tetapi karena aspek kreatifitasnya, sehingga mampu menjadi sarana bermain yang aktif, menarik, menyenangkan dan bermanfaat.

## **2. Fungsi Alat Permainan Edukatif Untuk Kegiatan Kreatif Anak**

Alat-alat permainan edukatif yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut antara lain :

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri yang positif
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar
- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya<sup>14</sup>

Menurut Sudono ada beberapa fungsi APE antara lain :

- a. Mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima anak
- b. Melatih konsentrasi anak
- c. Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat
- d. Membangkitkan emosi
- e. Menambah daya ingat

---

<sup>14</sup>Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005).h.5

- f. Menjamin atmosfir pembelajaran yang kondusif<sup>15</sup>

### 3. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Memilih mainan untuk anak memang tidak selalu mudah. Karena kalau tidak teliti dan salah memilih, kita bisa terjebak. Bukannya mendidik, tetapi justru memanjakan.

Ada beberapa hal yang sebaiknya menjadi perhatian kita sebelum memilih mainan. Misalnya, apa yang bisa dilakukan anak dengan mainan itu. Apakah mainan itu mampu melatih ketrampilan fisik serta merangsang aktivitas mentalnya? Begitu juga soal keamanannya.

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kreatif anak, guru dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik di antaranya:

#### 1. Desain Mudah dan Sederhana

Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari segi desainnya. Karena jika peralatan terlalu banyak detail (rumit) akan menghambat kebebasan anak untuk berkreasi. Yang terpenting adalah alat tersebut tepat dan mengena pada sasaran edukatif, sehingga anak tidak merasa terbebani oleh kerumitannya.

#### 2. Multifungsi (Serba Guna)

---

<sup>15</sup> Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta : Depdiknas, 1995),

Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai untuk anak laki-laki maupun anak perempuan. Selain itu, alat kreativitas juga dapat dibentuk sesuai dengan daya kreativitas dan keinginan anak.

### 3. Menarik

Sebaiknya pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan serta tidak memerlukan pengawasan terus-menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai penggunaannya. Dengan demikian anak akan bebas dengan penuh kesukaan dan kegembiraan dalam mengekspresikan kegiatan kreatifnya.

### 4. Berukuran Besar

Alat kreativitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya. Anak-anak dalam fase *anal* biasanya semua yang dapat dijangkau dan dipegang lalu dimasukkan ke mulutnya. Untuk menghindari kemungkinan yang membahayakan, maka sebaiknya memilih peralatan yang berukuran besar.

### 5. Awet

Biasanya, peralatan yang tahan lama harganya lumayan mahal. Namun demikian, tidak semua peralatan yang tahan lama harganya lebih mahal. Ciri dari bahan yang tahan lama adalah tidak pegas, lentur, keras dan kuat.

### 6. Sesuai Kebutuhan

Sedikit banyaknya peralatan yang digunakan tergantung seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

### 7. Tidak Membahayakan

Tingkat keamanan suatu peralatan kreativitas anak sangat membantu orang tua atau pendidik dalam mengawasi anak. Karena banyak alat yang dapat menimbulkan kekhawatiran jika anak menggunakannya, seperti; pisau, *cutter*, jarum, peralatan kecil, dan lain sebagainya.

#### 8. Mendorong Anak untuk Bermain Bersama

Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain. Oleh karena, orang tua sebaiknya memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk bermain dengan segenap kreativitas positifnya. Contoh alat yang cukup membantu anak bersosialisasi adalah rumah-rumahan atau tenda yang sedikitnya dapat menampung minimal dua anak, pistol-pistolan dan bola.

#### 9. Mengembangkan Daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi anak, karena memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.

#### 10. Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya

Alat-alat yang dipilih sebagai alat pengembangan kreativitas anak bukan sekedar alat yang bagus atau lucu. Akan tetapi alat permainan yang mampu mengembangkan intelektualitas, afeksi, dan motorik anak.

#### 11. Bahan Murah dan Mudah Diperoleh

Kebanyakan orang tua lebih menyukai peralatan kreativitas yang harganya cukup mahal. Karena ada *image* bahwa peralatan yang mahal adalah peralatan yang



berkualitas dan bagus. Peralatan yang mahal tersebut dianggap benar-benar dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

Padahal, sesungguhnya tidaklah demikian. Dengan membeli peralatan yang sudah jadi, sesungguhnya itu telah mengurangi prosentase nilai kreativitas. Jika orang tua atau guru yang menciptakannya, anak justru lebih suka dan lebih tertarik untuk dapat berkarya, membuat sesuatu seperti yang dilakukan orang tua atau gurunya. Sehingga kreativitas anak memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.

#### **4. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)**

Jenis latihan yang disesuaikan dengan perkembangan anak dikembangkan oleh Maria Montessori. Tujuan dari pendidikan Montessori adalah perkembangan individu. Program-program Montessori lebih mengkonsentrasikan pada pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual umum dari pada konsep-konsep mata pelajaran tertentu. Sekolah-sekolah Montessori sering menggunakan perabot sekolah yang disesuaikan dengan ukuran peserta didik dan materi belajar yang dirancang khusus. Penekanannya adalah pada bagian dari program Head Start menyeluruh. Head Start merupakan bagian dari program Presiden Lyndon Johnson dalam memerangi kemiskinan, suatu upaya untuk membuat terobosan memutus lingkaran kemiskinan.

Idenya adalah memberikan kesempatan kepada anak yang kurang beruntung untuk memulai sekolah formal dengan keterampilan-keterampilan praakademik dan sosial yang sama dengan anak kelas menengah. Ciri khasnya, Head Start

memasukkan program pendidikan anak awal yang dirancang untuk meningkatkan Program-Program Penitipan. Diadakannya program-program penitipan anak (day-care programs) terutama untuk menyediakan layanan penitipan untuk orang tua yang bekerja. Program-program itu bervariasi mulai dari suatu bentuk penitipan bayi di mana satu orang, dewasa mengasuh beberapa bayi sampai program-program prasekolah terorganisasikan yang sedikit berbeda dari play group (General Accounting Office, Zigler amp Finn-Stevenson). Play Group Perbedaan utama antara program penitipan anak dan play group atau kelompok bermain (nursery schools) adalah play group sepertinya lebih menyediakan suatu program terencana yang dirancang untuk membantu perkembangan sosial dan kognitif anak awal. Kebanyakan program play group di Amerika adalah program setengah-hari, dengan dua atau tiga guru mensupervisi satu kelas yang terdiri dari 15 sampai 20 peserta didik. Play group pada umumnya melayani keluarga dengan status sosial menengah (General Accounting Office, 1995 West et al., 1993 White amp Buka, 1987 dalam Direktorat PAUD).<sup>16</sup>

Konsep kunci dalam pendidikan play group adalah pelatihan kesiapan (readiness training). Anak belajar keterampilan yang diharapkan mempersiapkan mereka untuk pendidikan formal nantinya, seperti bagaimana mengikuti petunjuk, tetap berada dalam tugas, bekerja sama dengan orang lain dan menampilkan kelakuan yang baik. Anak Peserta didik-peserta didik juga didorong untuk tumbuh secara

---

<sup>16</sup>Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. (Jakarta : Depdiknas, 2003).

emosional dan mengembangkan konsep-diri positif dan meningkatkan keterampilan-keterampilan otot besar dan kecil.

Prosedur pembuatan alat permainan edukatif dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

- a. Guru mengkaji dan memahami karakteristik anak yang ada di TK
- b. Guru menelaah program kegiatan dan tujuan belajar anak
- c. Memilih isi/tema dan tujuan belajar dari tema tersebut
- d. Menginventarisasi APE yang sudah ada dan menelaah apakah APE tersebut sesuai dengan kurikulum atau belum
- e. Menentukan jenis APE yang akan dibuat atau dikembangkan
- f. Membuat rancangan untuk pembuatan alat permainan
- g. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
- h. Membuat alat permainan sesuai dengan rencana atau sesuai dengan kondisi alat dan bahan
- i. Memeriksa hasil pembuatan alat permainan, apakah sesuai atau benar telah menghasilkan alat permainan edukatif.<sup>17</sup>

### **Contoh Alat Permainan Edukatif (APE)**

I. Nama Alat : Boneka Jari

Fungsi : Mengembangkan bahasa anak, Mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengembangkan aspek moral/ mengembangkan nilai kehidupan anak, melatih daya fantasi, melatih keterampilan jari jemari.

---

<sup>17</sup>Zaman.B, dkk, *Op.Cit*, h.10-11

Bahan yang diperlukan :

1. Kain warna warni
2. Gunting
3. Jarum
4. Benang Sulam

Cara Pembuatan : Kain dibentuk sesuai dengan figure cerita, satu narasi cerita dapat 10 boneka, potongan kain ukuran 4-6 cm, penyelesaian boneka dijahit dengan tusuk feston

Cara Penggunaan : Sebagai pendahuluan, guru menyebutkan judul cerita untuk menarik minat anak, guru memasang boneka jari pada sejumlah jarinya, guru member kesempatan kepada anak untuk mengikuti jalannya cerita dengan mendengarkan dialog atau komentar , guru menggerakkan boneka jari dengan jalan menggerakkan jari ketika tokoh cerita sedang dialog, guru menjawab pertanyaan dan menanggapi komentar anak, agar lebih menghayati cerita guru member kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali cerita yang menggunakan boneka jari dengan bahasa sendiri secara individual, guru memupuk dan mendorong keberanian anak menceritakan kembali cerita yang dilihat, guru melakukan pengamatan terhadap penampilan murid yang meliputi aspek pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap.



**Gambar 1: Boneka jari**

2. Nama Alat : Puzzle Besar

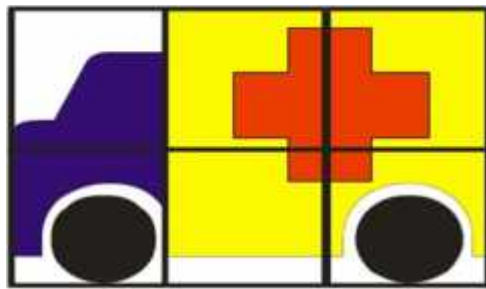
Fungsi : Mengenal bentuk-bentuk yang tak beraturan, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi, melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula, melatih keterampilan jari-jari anak ( motorik halus).

Bahan yang diperlukan : Triplek atau kayu yang ringan berukuran 18 x 24 terdiri dari 2 bagian dengan ukuran yang sama, cat kayu aneka warna sesuai desain, kuas untuk mengecat, dan lem kayu.

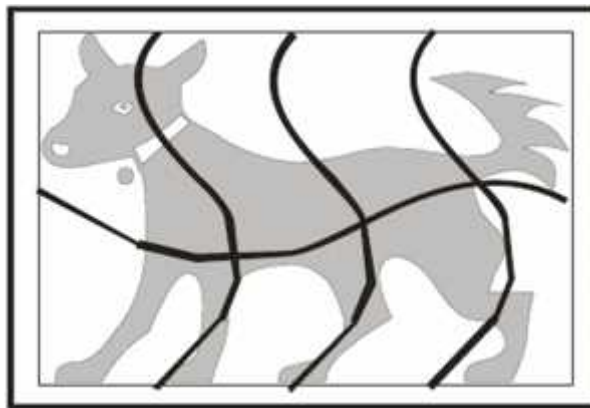
Teknik Pembuatan : 2 buah triplek dipotong dengan ukuran yang sama, satu bagian dibuat lukisan misalnya gambar mobil atau gambar lainnya. Gambar lukisan dipotong menjadi 10-12 keping, sebelum dipotong gambar terlebih dahulu dicat atau diwarnai. Bagian lain direkat menggunakan lem kayu.

Cara Penggunaan: Memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian, menyusun kembali gambar disesuaikan dengan lekuk-lekuk

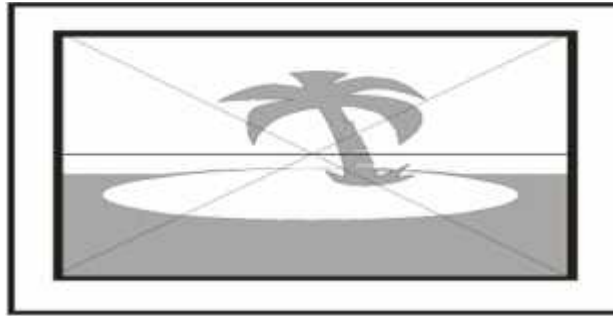
yang sudah ada di papan dasar, mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle, memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri.



Gambar 2: Puzzle model potongan lurus



Gambar 3: Puzzle model potongan lengkung



**Gambar 4: Puzzle model potongan geometri**

#### **D. Kerangka Pikir**

Berikut ini akan diuraikan kerangka pikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagian tinjauan pustaka di atas. Landasan pikir yang dimaksud akan mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam pengajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya siswa pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang diteliti dengan menggunakan pengamatan langsung sebagai alat ukur tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan adalah kegiatan atau segala aktivitas yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik . Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional . Keaktifan yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah

pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran dan salah satu medianya yaitu *alat permainan edukatif*.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi).

Prinsip-prinsip APE merupakan prinsip produktifitas, kreatifitas, aktifitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. Dari sudut pandang materinya, APE harus mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek bahasa, motorik dan ketrampilan. Melalui alat yang digunakan sebagai sarana bermain, sehingga anak diharapkan mampu mengembangkan fungsi intelegensinya, emosi dan spiritual sehingga muncul kecerdasan yang melejit.

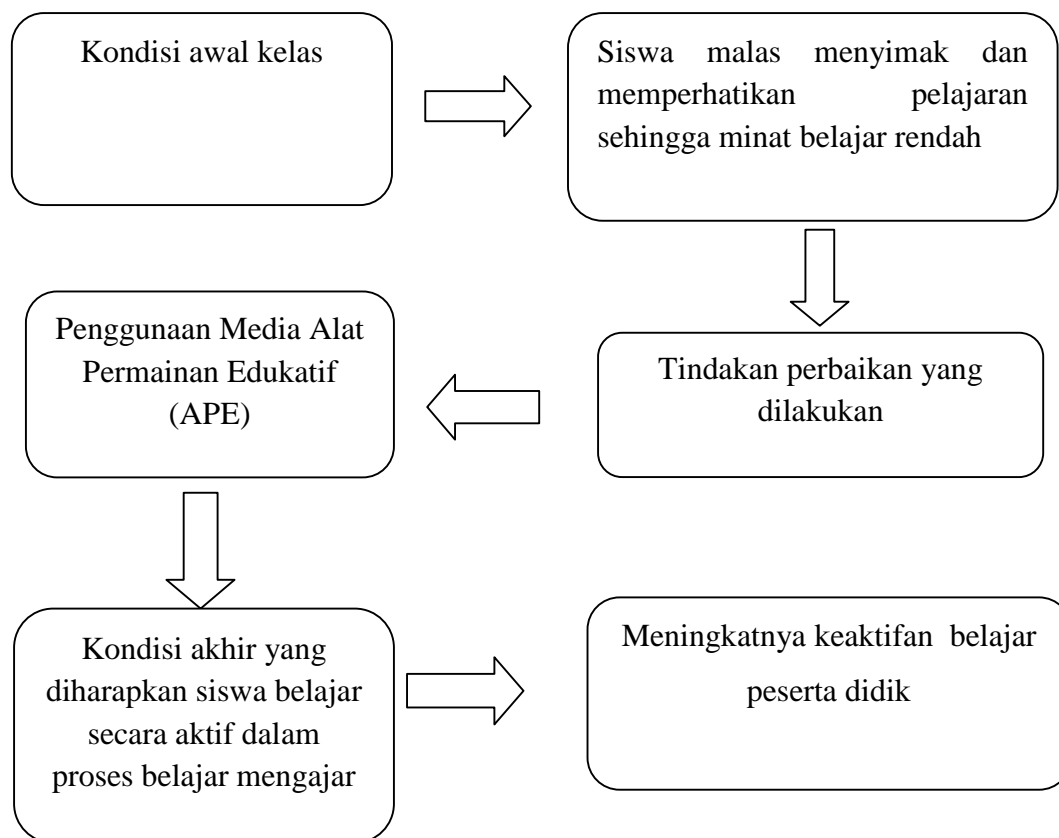
Alat permainan yang baik diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat mendorong anak bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, multi fungsi,



menarik, berukuran besar dan awet, tidak membahayakan, disesuaikan dengan kebutuhan, desain mudah dan sederhana, serta bahan-bahan yang digunakan murah dan mudah diperoleh.

Alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa TK/RA. Mengingat pentingnya media tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji penggunaan media pembelajaran alat permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan belajar Siswa RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto.

#### **Bagan Kerangka Pikir**



### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoretik yang dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Jika digunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran maka keaktifan belajar peserta didik RA Pattiwo Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto dapat meningkat"

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Actions Research*). Pelaksanaannya dibagi atas dua Siklus dan setiap Siklus terdiri atas empat tahapan. Tahapan dalam setiap Siklus tersebut meliputi : Tahapan perencanaan, Tahap Pelaksanaan tindakan, Tahap Observasi dan evaluasi dan Tahap Refleksi.

##### **B. Lokasi, Subyek dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelompok A RA Pattiro Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto. Adapun subyek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas VI. Jumlah siswa kelas tersebut 15 orang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Pada kelas ini, keaktifan belajar peserta didik masih kurang.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun pelajaran 2014/2015 selama dua bulan dan akan dimulai pada awal bulan Januari sampai pada akhir bulan Februari Tahun 2015.

##### **C. Faktor-faktor yang diselidiki**

1. Faktor proses, yaitu keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan yaitu Alat permainan Edukatif (APE).

2. Faktor hasil, yaitu melihat keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkan alat permainan edukatif.

#### **D. Prosedur Kerja Penelitian**

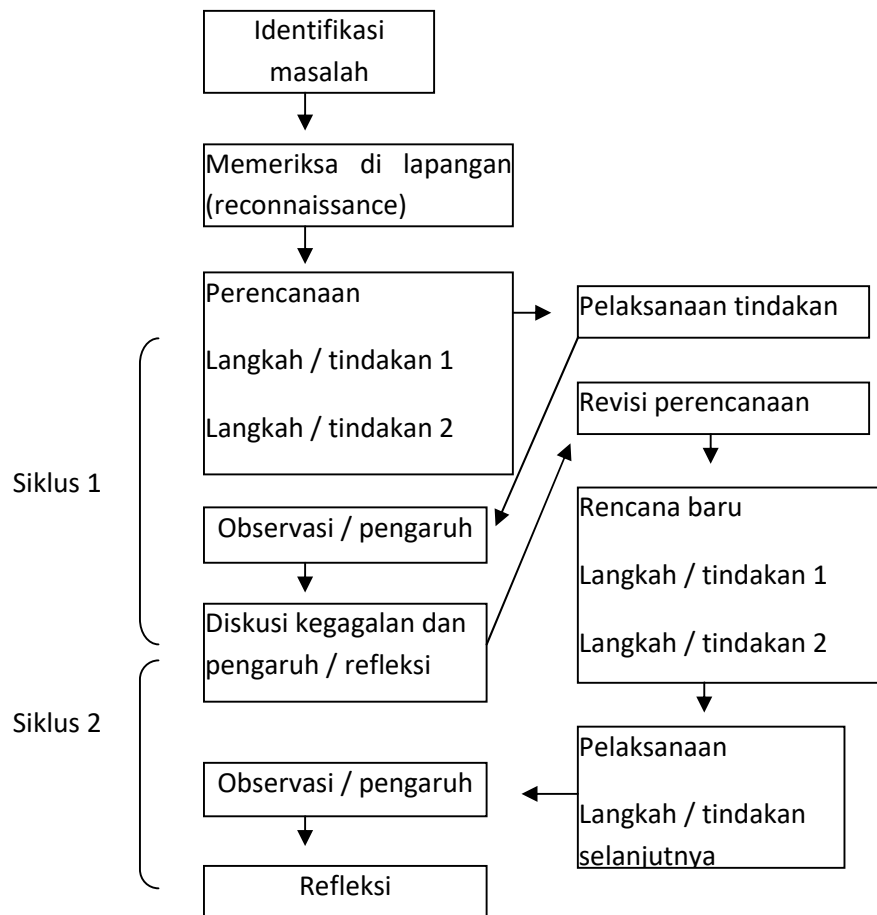
Penelitian tindakan kelas ini dibagi ke dalam dua Siklus, yaitu :

1. Siklus I selama 4 pekan (4 kali pertemuan)
2. Siklus II selama 4 pekan (4 kali pertemuan)

Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Untuk dapat melihat keaktifan belajar peserta didik maka diberikan alat permainan edukatif pada setiap siklus. Siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari Siklus I. Prosedur penelitian yang dilakukan mengikuti model Kemmiz and Me Taggart yang terdiri atas empat "komponen" yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (kunandar,2008;71). Secara rinci prosedur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), h.71.



a. Siklus I

1. Tahap perencanaan

Adapun tahap perencanaan siklus I adalah:

- a) Menelaah kurikulum RA kelompok A untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 3 kali pertemuan
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan. Dalam pembuatan RKH ini akan dibuatkan soal-soal yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai tugas harian.
- c) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- a) Mengidentifikasi kesiapan peserta didik untuk mengikuti pelajaran dan memberikan materi prasyarat yang berhubungan dengan materi ajar yang akan disajikan.
- b) Membahas materi pelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang.
- c) Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan
- d) Memberikan tugas-tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan sesuai dengan materi yang telah diajarkan

## 3. Tahap Observasi dan Evaluasi

Adapun tahap observasi dan evaluasi dari kegiatan siklus I yaitu:

- a) Mengamati kehadiran peserta didik dengan membuat absensi.
- b) Mengamati keaktifan belajar peserta didik yang terdiri atas keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dan keaktifan mengerjakan tugas dengan menggunakan lembar observasi

## 4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada setiap observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil tersebut dilakukan refleksi terhadap tindakan yang dilakukan. Refleksi yang dimaksud adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan. Pencapaian tujuan sementara untuk merumuskan rencana perbaikan Siklus berikutnya.

## b. Siklus II

Siklus II berlangsung selama 4 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada Siklus kedua ini adalah mengulang kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan pada Siklus pertama.

### 1. Tahap Perencanaan

- a) Menelaah kurikulum RA kelompok A untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 4 kali pertemuan
- b) Membuat Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan. Dalam pembuatan RKH ini akan dibuatkan soal-soal yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai tugas harian.
- c) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.

### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- a) Mengidentifikasi kesiapan peserta didik untuk mengikuti pelajaran dan memberikan materi prasyarat yang berhubungan dengan materi ajar yang akan disajikan.
- b) Membahas materi pelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang.
- c) Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan
- d) Memberikan tugas-tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan sesuai dengan materi yang telah diajarkan

### 3. Tahap Observasi dan Evaluasi

Adapun tahap observasi dan evaluasi dari kegiatan siklus I yaitu:

- a) Mengamati kehadiran peserta didik dengan membuat absensi.

- b) Mengamati keaktifan belajar peserta didik yang terdiri atas keaktifan bertanya atau menjawab pertanyaan dan keaktifan mengerjakan tugas dengan menggunakan lembar observasi.

#### 4. Tahap refleksi

Data hasil observasi dalam Siklus ini dikaji dan dianalisis untuk menentukan keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan akhir dari penelitian tindakan ini.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Pedoman Observasi adalah panduan yang memuat pernyataan-pernyataan yang mendapatkan kepastian melalui pengamatan langsung.
2. Catatan Dokumentasi. Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengelola data yang telah dikumpulkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :



1. Pengamatan (Observasi) merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengamati langsung objek penelitian. Data yang diamati adalah data tentang situasi pembelajaran pada saat diadakannya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode alat permainan edukatif.
2. Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Pengelolaan data pada penelitian ini dilakukan setelah terkumpulnya data, selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis secara kuantitatif digunakan analisis deskriptif yaitu skor rata-rata yang diperoleh dari hasil pengamatan tentang keaktifan belajar tiap siklus yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan keaktifan belajar melalui penggambaran karakteristik distribusi peserta didik yang diajar dengan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif.

Sedangkan untuk analisis kualitatif dilakukan dengan melihat hasil observasi selama proses belajar mengajar dari tiap siklus. Dari aktifitas peserta didik dalam kelompok dan sikap peserta didik. Dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh observer.

#### **G. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa dari siklus pertama ke siklus

[illegible]

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat di tarik kesimpulan bahwa kualitas belajar Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi ilmu tajwid ( hukum bacaan Alif Lam Syamsiah dan Alif Lam Qamariah) pada peserta didik kelas VII .1 SMP Negeri 22 Makassar pada semester ganjil tahun ajaran 2011/2012 mengalami peningkatan setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Make A Match*, dimana kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

1. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi ilmu tajwid ( hukum bacaan Alif Lam Syamsiah dan Alif Lam Qamariah) pada peserta didik kelas VII .1 SMP Negeri 22 Makassar setelah diterapkan metode *Make A Match*, nilai rata-rata pada siklus I 65,20 % dengan standar deviasi 11,90 dan hasil belajar peserta didik meningkat pada siklus II yaitu nilai rata-rata mencapai 77,40 % dengan standar deviasi 10,64 yang dilakukan dalam dua siklus dengan enam kali pertemuan dan masing-masing satu kali pertemuan melakukan tes evaluasi, ini berarti terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 11, 90 %. Demikian pula ketuntasan belajar pada siklus I sebanyak 13 orang atau 32, 50 % yang tuntas meningkat menjadi 33 orang atau 82, 50 % yang tuntas pada siklus II.

2. Guru peneliti kelas VII .1 SMP Negeri 22 Makassar mampu mengelola pembelajaran dengan menerapkan metode *Make A Match*, dalam proses pembelajaran dan Guru mampu menguasai dan terampil dalam melatih ketrampilan proses yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Respon peserta didik terhadap aktivitas negatif selama kegiatan belajar mengajar dapat dilihat persentasenya pada Siklus I mencapai 25,00% menurun menjadi 15,00 % pada siklus II.

## **B. Saran**

Setelah melaksanakan penelitian, saran yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan guru mengenalkan dan melatih ketrampilan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *Make A Match*, untuk menghindari kejenuhan peserta didik dan selama pembelajaran agar peserta didik mampu meningkatkan serta mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut.
2. Proses Pembelajaran dengan menerapkan metode *Make A Match*, perlu dikembangkan bukan hanya pada materi ilmu tajwid tetapi pada pokok bahasan yang lain perlu diterapkan sehingga peserta didik bisa lebih aktif
3. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan metode *Make A Match*, sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran pendidikan Agama Islam

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar .

4. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan peserta didik maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam maupun pelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2007. Sosiologi ( Skematika, Teori, dan Terapan ). Jakarta : Bumi Aksara
- Abimayu, Soli. 1998. Penyusunan Proposal PTK. Makalah dalam PCP PTK Proyek PGSM. Tanggal 18 – 22 Oktober.
- Abimayu Soli. 2008. *Strategi Pembelajaran 3 SKS*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Akib, Erwin dan Khaeruddin. 2009. *Metodologi Penelitian*. Makassar: CV Berkah Utami
- Arikunto. 2005. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asy'ari, Abdullah. 1987. Pelajaran Tajwid. Surabaya : Apollo.
- Bahri, Syaiful. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Agama R.I. 1990. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta : Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir Al-Qur'an
- Djamarah, S.B. 2000. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. ke-3. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Indrayanto. 2010. Penulisan Proposal Penelitian Bagi Pemula & Mahasiswa. Yogyakarta: Idea Press.
- Jalaludin & Ramayulis. 1993. Ilmu Jiwa Agama. Jakarta : Kalam Mulia.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Marhijanto, Bambang. 1993. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Masa Kini)*. Surabaya: Terbit Terang.

- Muslich Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, M.A. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sardiman, AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Cet. XI; Jakarta : Raja Grafindo Perasada, 2004
- Sardiman. A.M., Sardiman. 1987. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sanjaya Wina. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Kencana.
- Slameto. 1987. *Belajar dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert. 2008. *Cooperatif Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Abdi Guru. 2006. *Ayo Belajar Agama Islam SMP Jilid 2 Untuk Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tiro Arif Muhammad. 2000. *Dasar-Dasar Statistika*. State University of Makassar Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional. Nomor 20 Tahun 2003.
- Widyaningsih, Wahyu. 2008. *Kel. 3 Cooperative Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. Makalah dipublikasikan melalui <http://tpcommunity05.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 26 April 2008).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimayu, Soli. Penyusunan Proposal PTK. Makalah dalam PCP PTK Proyek PGSM. Tanggal 18 – 22 Oktober , 1998.
- Akib, Erwin dan Khaeruddin. *Metodologi Penelitian*. Makassar: CV Berkah Utami, 2009.
- Arikunto. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Akasara, 2005.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Baharuddin, dkk, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Malang: AR-Rusmedia, 2007.
- Departemen Agama R.I. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir Al-Qur'an, 1990.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas, 2003.
- Djamarah, S.B. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta : Renika Cipta, 2000.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Cet. ke-3. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Indrayanto. Penulisan Proposal Penelitian Bagi Pemula & Mahasiswa. Yogyakarta: Idea Press, 2010.
- Lie, Anita. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo, 2002.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung. Rosda karya, 2008.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* Cet. VI: Bandung Remaja Rosda Karya, 1999.
- Muslich Masnur. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Nasution, M.A. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara, 2005.



- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sardiman, AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Cet. XI; Jakarta : Raja Grafindo Perasada, 2004
- Sanjaya Wina. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Kencana, 2005.
- Slameto. *Belajar dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soetoe, *Psikologi Pendidikan*, Cet . I; Jakarta : Dep. Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1973.
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- Sudono, Anggani. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdiknas, 1995.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1994. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tiro Arif Muhammad. *Dasar-Dasar Statistika*. State University of Makassar Press, 2000.
- Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional. Nomor 20 Tahun 2003.
- Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

## Lampiran 2. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Siklus I

NO	NAMA SISWA	L/P	KOMPONEN YANG DIAMATI											
			A				B				C			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ADELIA PUTRI	P			A		X		A			X	A	
2	INDIRA	P						X	X		X		X	X
3	AZIZAH	P	A	A			A	A		X	A	A		
4	EKA APRILIA	P			A	A			A	A			A	A
5	NAURATUL HASPI	P						X		X	X	X		X
6	NUR AULIA HAZIQA	P	A	A			A	A	X		A	A	X	
7	NURCAHAYA FANI	P					X			X				X
8	NURFANISA	P		A	A			A	A		X	A		
9	NURAENI	P						X		X			X	X
10	TIARA	P					X		X	X		X		
11	FARHAT	L						X			X	X		X
12	ARDIANSYAH	L	A	A			A	A	X		A	A	X	
13	AHMAD	L						X		X		X		X
14	AKBAR	L	A		A		A		A		A	X	A	
15	CHAERUL FAJRI	L							X	X				X

### Keterangan

- A : Jumlah Siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran
- B : Siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan
- C : Siswa yang aktif mengerjakan tugas

#### Lampiran 4. Lembar Observasi Kegiatan Belajar Siklus II

NO	NAMA SISWA	L/P	KOMPONEN YANG DIAMATI											
			A				B				C			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ADELIA PUTRI	P										X	X	
2	INDIRA	P												
3	AZIZAH	P							X					
4	EKA APRILIA	P		A			X	A				A	X	
5	NAURATUL HASPI	P								X	X			X
6	NUR AULIA HAZIQA	P		A				A				A		
7	NURCAHAYA FANI	P	A		A		A	X	A		A		A	
8	NURFANISA	P								X	X			X
9	NURAENI	P							X					
10	TIARA	P		A				A				A		
11	FARHAT	L					X							
12	ARDIANSYAH	L												
13	AHMAD	L						X						
14	AKBAR	L					X			X			X	X
15	CHAERUL FAJRI	L		A				A	X			A		

#### Keterangan

- A : Jumlah Siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran  
 B : Siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan  
 C : Siswa yang aktif mengerjakan tugas

## Lampiran 1 : Rencana Kegiatan Harian Siklus I

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B  
 SEMESTER : II  
 TEMA : REKREASI  
 SUB TEMA : GUNA KENDARAAN  
 HARI/TANGGAL : Pertemuan I

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber pembelajaran	Penilaian perkembangan Anak		
			Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menaati tata tertib sekolah ( M)</li> <li>- Memberi dan menjawab salam (M)</li> <li>- Berdoa'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (A)</li> <li>- Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan yang diungkapkan</li> <li>- Menyebutkan posisi atau keterangan tempat</li> </ul>	<b>I. Kegiatan Awal (± 30 Menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbaris</li> <li>- Mengucapkan dan menjawab salam</li> <li>- Bedo'a</li> <li>- Menceritakan isi buku cerita sederhana</li> <li>- Menyebutkan posisi bagian-bagian dari kendaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asslamu Alaikum Wr.Wb</li> <li>- Do'a sebelum Belajar</li> <li>- Buku Cerita</li> <li>- Alat Permainan Edukatif ( Boneka Jari)</li> <li>- Anak</li> </ul>	Observasi		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya</li> <li>- Mewarnai bentuk gambar sederhana</li> <li>- Menyusun kepingan puzzle yang dibentuk utuh</li> <li>- Mengenal konsep bilangan</li> </ul>	<b>II. Kegiatan Inti (± 60 Menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan 2 buah benda kendaraan beroda dua dan beroda 4</li> <li>- Mewarnai gambar mobil</li> <li>- Menyusun puzzle</li> <li>- Membilang jumlah roda mobil</li> </ul>	\ <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar –gambar</li> <li>- Alat permainan edukatif (Puzzle)</li> </ul>	Hasil karya		

dengan benda-benda					
Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber pembelajaran	Penilaian perkembangan Anak		
			Alat	Hasil	
Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan	III. Kegiatan Istirahat ( ± 30 Menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Makan bersama</li> <li>- Bermain/ ke toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Air, serbet</li> <li>- Do'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bekal anak dari rumah</li> <li>- Alat permainan di luar kelas dan toilet</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjawab pertanyaan dengan benar (M.10.1)</li> <li>- Menyanyikan beberapa lagu (S. 5.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan (M.1.1)</li> <li>- Mengucapkan salam dan menjawab salam (M.4.1)</li> <li>-</li> </ul>	IV. Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none"> <li>- Review /Tanya jawab tentang kegiatan</li> <li>- Bernyanyi pulang sekolah</li> <li>- Berdo'a</li> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil karya anak/ kegiatan hari ini</li> <li>- Lagu pulang sekolah</li> <li>- Do'a keluar ruangan</li> <li>- Mengucapkan salam</li> </ul>			

Mengetahui  
Kepala RA Pattiro

**St. Jusiang**  
NIP

Guru Peneliti

**Nurliah**  
NIM. 20800111156

### Lampiran 3 : Rencana Kegiatan Harian Siklus II

#### RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B  
 SEMESTER : II  
 TEMA : REKREASI  
 SUB TEMA : GUNA KENDARAAN  
 HARI/TANGGAL : Pertemuan I

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber pembelajaran	Penilaian perkembangan Anak		
			Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menaati tata tertib sekolah ( M)</li> <li>- Memberi dan menjawab salam (M)</li> <li>- Berdoa'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (A)</li> <li>- Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan yang diungkapkan</li> <li>- Menyebutkan posisi atau keterangan tempat</li> </ul>	<b>V. Kegiatan Awal (± 30 Menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbaris</li> <li>- Mengucapkan dan menjawab salam</li> <li>- Bedo'a</li> <li>- Menceritakan isi buku cerita sederhana</li> <li>- Menyebutkan posisi bagian-bagian dari kendaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asslamu Alaikum Wr.Wb</li> <li>- Do'a sebelum Belajar</li> <li>- Buku Cerita</li> <li>- Alat Permainan Edukatif ( Boneka Jari)</li> <li>- Anak</li> </ul>	Observasi		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya</li> <li>- Mewarnai bentuk gambar sederhana</li> <li>- Menyusun kepingan puzzle yang dibentuk utuh</li> <li>- Mengenal konsep bilangan</li> </ul>	<b>VI. Kegiatan Inti (± 60 Menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan 2 buah benda kendaraan beroda dua dan beroda 4</li> <li>- Mewarnai gambar mobil</li> <li>- Menyusun puzzle</li> <li>- Membilang jumlah roda mobil</li> </ul>	\ <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar –gambar</li> <li>- Alat permainan edukatif (Puzzle)</li> </ul>	Hasil karya		

dengan benda-benda					
Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber pembelajaran	Penilaian perkembangan Anak		
			Alat	Hasil	
Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan	<b>VII. Kegiatan Istirahat ( ± 30 Menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Makan bersama</li> <li>- Bermain/ ke toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Air, serbet</li> <li>- Do'a sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bekal anak dari rumah</li> <li>- Alat permainan di luar kelas dan toilet</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjawab pertanyaan dengan benar (M.10.1)</li> <li>- Menyanyikan beberapa lagu (S. 5.1)</li> <li>- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan (M.1.1)</li> <li>- Mengucapkan salam dan menjawab salam (M.4.1)</li> <li>-</li> </ul>	<b>VIII. Kegiatan Akhir</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Review /Tanya jawab tentang kegiatan</li> <li>- Bernyanyi pulang sekolah</li> <li>- Berdo'a</li> <li>- Mengucapkan salam</li> <li>- Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil karya anak/ kegiatan hari ini</li> <li>- Lagu pulang sekolah</li> <li>- Do'a keluar ruangan</li> <li>- Mengucapkan salam</li> </ul>			

Mengetahui  
Kepala RA Pattiro

Guru Peneliti

**St. Jusiang**  
NIP

**Nurliah**  
NIM. 20800111156





## **LAMPIRAN 1**

### **PERSIAPAN TINDAKAN SIKLUS I**

- Tema : Pekerjaan
- Sub Tema : Macam-macam Pekerjaan
- Kompetensi Dasar : Anak mampu Menyebutkan dan membilang dari benda yang dipakai bekerja
- Indikator :
  - Membilang dengan menunjuk benda mengenal konsep bilangan dengan benda
  - Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan
  - Membilang dan menyebutkan urutan angka
  - Membilang dengan menyebutkan benda
- Kegiatan Pembelajaran :
  - Membilang benda dari besar ke kecil.
  - Menyebutkan hasil pengurangan dengan benda, lingkari benda dalam kotak sesuai hasil pengurangan
  - Membilang / menyebutkan urutan bilangan , lengkapi angka yang hilang
  - Menyebutkan nama gambar lalu melingkari jumlahnya.
- Langkah Pelaksanaan : Pertemuan I
  1. Guru memulai pelajaran dengan berdo'a dan dilanjutkan apersepsi
  2. Guru menyampaikan tujuan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan
  3. Guru memajang media yang telah disiapkan dipapan tulis

4. Guru meminta siswa mengamati gambar telepon dan handphone.
  5. Guru menjelaskan tentang media gambar yang dipajang dipapan.  
Kemudian guru melepas gambar dan diletakkan dimeja.
  6. Guru membagikan gambar telepon dan gambar handphone kepada masing-masing siswa dan siswa diminta mewarnai gambar tersebut dengan warna yang berbeda.
  7. Guru mengakhiri kegiatan ini dengan bernyanyi diteruskan dengan do'a.
- Langkah Pelaksanaan : Pertemuan II
1. Guru memulai pelajaran dengan berdo'a dan dilanjutkan apersepsi
  2. Guru menyampaikan tujuan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan
  3. Guru menyiapkan gambar telepon dan handphone
  4. Siswa diminta memperhatikan dan mengamati guru menjahit gambar telepon dan handphone.
  5. Guru membagikan gambar telepon dan gambar handphone kepada masing-masing siswa dan siswa diminta menjahit gambar telepon dan handpohone seperti yang telah diperagakan guru.
  6. Guru mengakhiri kegiatan ini dengan bernyanyi diteruskan dengan do'a.
- Langkah Pelaksanaan : Pertemuan III
1. Guru memulai pelajaran dengan berdo'a dan dilanjutkan apersepsi
  2. Guru menyampaikan tujuan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan
  3. Guru memajang media yang telah disiapkan dipapan tulis

4. Guru meminta siswa mengamati gambar telepon dan handphone.
5. Guru menjelaskan tentang media gambar yang dipajang dipapan.  
Menunjukkan gambar telepon dan handphone yang besar sampai yang paling kecil, Kemudian guru melepas gambar dan diletakkan dimeja.
6. Guru membagikan beberapa gambar telepon dan gambar handphone dengan berbagai ukuran kepada masing-masing siswa dan siswa diminta menyusun gambar telepon dan handphone dari yang terbesar sampai yang paling kecil.
7. Guru mengakhiri kegiatan ini dengan bernyanyi diteruskan dengan do'a.